

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KREATIF TERINTEGRASI BAGI SISWA KELAS IX SMP SEMESTER ENAM

I Gusti Ayu Komang Kawi¹, Prof. Dr. I Wayan Santyasa, M.Si²,
Dr I Dewa Putu Raka Rasana, M. Ed³

Program Studi teknologi pembelajaran, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {[komang.kawi_santyasa_rakarasana](mailto:komang.kawi_santyasa_rakarasana@pasca.undiksha.ac.id)}@pasca.undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar untuk pembelajaran bahasa Inggris kreatif terintegrasi bagi siswa kelas IX SMP semester enam, dan tujuan operasionalnya adalah: (1) mendesain bahan ajar, (2) mendeskripsikan hasil-hasil uji ahli pembelajaran terhadap isi, media, dan desain bahan ajar, (3) mendeskripsikan hasil uji teman sejawat dan siswa, dan (4) mendeskripsikan hasil uji efektivitas penerapan. Subjek uji terdiri dari 2 ahli pembelajaran, 3 teman sejawat, 9 siswa, dan 30 siswa untuk uji efektivitas penerapan dengan desain pretest dan post test. Data dikumpulkan melalui angket dan tes, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dengan hasil: (1) uji terhadap draft I oleh ahli isi 94,81%, media 100% dan desain 91,13%, berkualifikasi hampir sempurna, dilakukan perbaikan ringan, (2) uji terhadap draft II oleh teman sejawat 97,31% dan siswa 90,16%, berkualifikasi hampir sempurna, dilakukan perbaikan ringan, dan (3) uji t terhadap pretest dan post-test menunjukkan nilai t hitung lebih besar dari t tabel, hipotesis alternative diterima, yaitu terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penerapan bahan ajar yang dikembangkan. Dengan demikian, bahan ajar hasil pengembangan dapat dinyatakan layak untuk diproduksi dan diterapkan.

Kata kunci: *bahan ajar, pembelajaran kreatif-terintegrasi, bahasa Inggris*

Abstract

This research aimed at developing an integrated and creative English learning materials for grade IX students of SMP. The operational purpose are: (1) determining the design of learning material, (2) describing the result of validation by the expert of content, media and instructional design, (3) describing the result of validation by colleague and students, and (3) describing the result of the implementation try out. The subjects of evaluation were, 2 instructional experts, 3 colleagues, 9 students, and 30 students for the implementation try out. The data was collected using questionair and test. The result of evaluation was analyzed through quantitative and qualitative descriptive technique. The results showd: (1) validation over draft I by the expsert of content 94,81%, media 100% and design 91,13%, the qualification is almost perfect, light revision was done (2) validation over draft II by colleagues 97,31% and by students 90,16%, the qualification is almost perfect, light revision was done, and (3) the t test over the result of pretest and post test showed, t operation is bigger than t table. The alternative hypothesis was accepted, there was significant differences of achievement between before and after the implementation of the learning materials being developed. Based on the result of evaluation, it was concluded that the learning materials that was developed has completed the standard of qualification to be produced and implemented.

Keywords : *learning materials, creative-integrated instruction, English*

PENDAHULUAN

Pelajaran bahasa Inggris masih merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan bagi sebagian besar siswa di sekolah. Oleh sebab itu, guru perlu mengusahakan berbagai pendekatan, metode, teknik dan sumber belajar yang bervariasi untuk menarik minat dan memudahkan siswa belajar bahasa Inggris.

Tujuan Pembelajaran bahasa Inggris berdasarkan kurikulum 2004, standar kompetensi dan KTSP 2007 adalah pencapaian kompetensi itu sendiri, yang mana pencapaian target pembelajarannya dititik beratkan pada 5 (lima) kompetensi, yaitu: kompetensi tindak bahasa, kompetensi linguistik, kompetensi strategis, kompetensi pembentuk wacana, dan kompetensi sosiokultural, dengan kompetensi utama yang dituju adalah kompetensi wacana (*discourse competence*), yaitu sebuah peristiwa komunikasi yang dipengaruhi oleh topik yang dikomunikasikan, hubungan interpersonal pihak yang terlibat dalam komunikasi, dan jalur komunikasi yang digunakan dalam suatu konteks budaya. Oleh karena itu, pendekatan, metode, serta teknik-teknik pengajarannya diserahkan kepada para pengelola pengajaran sesuai dengan kapasitas dan sumber-sumber yang ada, dengan syarat kompetensi yang ditetapkan seperti yang dideskripsikan untuk masing-masing keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, dapat dicapai (Depdiknas, 2003). Jadi, tujuan belajar bahasa Inggris pada dasarnya adalah penguasaan keterampilan berbahasa, sedangkan pengetahuan tentang peraturan bahasa adalah pendukungnya.

Penguasaan keterampilan berbahasa Inggris bagi siswa kelas IX pada SMP Negeri 1 Manggis masih belum memenuhi harapan, baik bagi siswa sendiri maupun bagi guru. Hal itu terbukti dari keengganan siswa berinteraksi menggunakan bahasa Inggris baik lisan maupun tulis. Nilai rapot pada semester 4 kelas VIII tahun 1012-1013 juga masih rendah, sebaliknya, rata-rata mereka memiliki

harapan tinggi untuk bisa berbahasa Inggris.

Tingginya harapan mereka tersebut dapat diketahui berdasarkan: (1) hasil pengamatan terhadap perilaku dan respon belajar siswa kelas IX dari awal hingga pertengahan semester ganjil, dimana, pada setiap proses pembelajaran siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap belajar di kelas maupun tugas-tugas yang diberikan, (2) hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa mereka semua ingin bisa berbahasa Inggris. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara harapan dan hasil belajar bahasa Inggris siswa pada SMP Negeri 1 Manggis.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru bahasa Inggris yang mengajar di kelas VII dan VIII diperoleh bahwa pembelajaran bahasa Inggris sebagian besar masih dilaksanakan secara tradisional, menekankan pada penguasaan materi (*content*), rendah penggunaan (*practice*); materi belajar masih berdasarkan buku (*text-book oriented*), dimana siswa hanya diajak membahas materi-materi yang ada dalam buku paket dan/atau LKS. Pendataan terhadap ketersediaan bahan belajar, diperoleh buku bahasa Inggris yang tersedia di perpustakaan SMP Negeri 1 Manggis hanyalah buku paket dari Dinas Pendidikan, yang isi dan alur belajarnya kurang mengarah pada peningkatan kreativitas siswa. Bahan ajar lain yang digunakan adalah LKS, walaupun mengarah pada kreativitas siswa melakukan kegiatan berbahasa, namun susunan materi dan kegiatan belajar yang dipanduan masih sebagian besar tumpang tindih dan kurang terarah dengan jelas (tidak bermuara). Guru belum melakukan inovasi untuk mendaya-gunakan sumber lain yang tersedia untuk perbaikan pembelajaran.

Menindaklanjuti kesenjangan antara hasil dan harapan serta penyebabnya, guru perlu merancang media/bahan ajar alternatif, yaitu media atau bahan ajar

yang menuntun siswa menemukan cara untuk belajar, sesuai dengan paradigma baru pendidikan, (Ariani & Haryanto, 2010: 80) yaitu, "*bukan membuat siswa belajar*", tetapi "*membuat siswa mau belajar*", juga "*bukan mengajarkan mata pelajaran*", tetapi "*mengajarkan cara bagaimana mempelajari mata pelajaran*".

Prinsip utama belajar menurut Johnson (dalam Alwasillah, 2011: 18) adalah: (1) belajar menghasikan perubahan perilaku yang relatif permanen; peran pelaku pendidikan adalah sebagai pelaku perubahan (*agent of change*), (2) belajar adalah optimalisasi potensi diri sehingga dicapai kualitas yang ideal, (3) pencapaian kualitas ideal tidak tumbuh secara alami linier sejalan proses kehidupan, belajar memang merupakan bagian dari kehidupan tetapi didesain secara khusus, dan diniati demi tercapainya kualitas yang dimaksud.

Berdasarkan pada kesatuan kecerdasan majemuk, Howard Gardner (1993:9) merumuskan tujuan pembelajaran: "*The purpose of school should be to develop intelligences and to help people reach vocational and a-vocational goals that are appropriate to the particular spectrum of intelligence.*"

Tujuan sekolah hendaknya meningkatkan kecerdasan dan membantu orang memperoleh pengetahuan dan keterampilan hidup yang sesuai dengan kecerdasan khusus yang dimiliki.

Secara menyeluruh, belajar dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan hidup sehingga terjadi perubahan kualitas diri. Kualitas diri ditunjukkan melalui perilaku, sikap dan/atau unjuk kemampuan yang dapat diukur. Maka, usaha sadar yang dapat dilakukan oleh guru adalah merancang dan melaksanakan pembelajaran yang membimbing siswa melakukan usaha sadar untuk meningkatkan kualitas diri mereka.

Perilaku atau unjuk kemampuan yang dapat diukur dalam pembelajaran bahasa Inggris ditunjukkan melalui 4 keterampilan berbahasa (*language skill*), yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan demikian, usaha sadar yang

harus dilakukan dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah meningkatkan penguasaan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Sehubungan dengan pengertian mendengarkan, Richards dan Renandya (2002: 239), menyatakan bahwa terdapat dua pandangan yang mendominasi pedagogi bahasa sejak 1980-an, yaitu "*bottom-up processing view*" dan "*top-down interpretation view*", dilakukan berdasarkan variabelnya, yaitu: (1) tujuan mendengarkan, (2) peran pendengar, (3) jenis wacana yang didengar. Mendengarkan tidak bisa lepas dari sumber yang didengar, yaitu pembicara. Mendengar juga mempertimbangkan hubungan antara pendengar dengan sumber yang bicara. Hal tersebut, berhubungan dengan konteks sosial, menghasilkan sikap tertentu terhadap orang yang berbicara.

Berbicara adalah mengungkapkan nuansa makna, bukan sekedar rangkaian kata-kata tanpa tujuan atau maksud tertentu, "*Speaking English is a lot more than just understanding words, too. Learning context is a large portion of effectively communication*", (Leonard, 2011). Secara umum, berbicara berarti mengkomunikasikan ide-ide, perasaan, emosi, imajinasi, atau fakta dalam konteks situasi tertentu, melibatkan pengetahuan. Pengetahuan diperlukan sebagai bahan untuk berbicara. Selain dari pengalaman mendengar atau melihat, kebanyakan pengetahuan didapatkan dari membaca.

Luke dan Walton (dalam Emilia, 2010: 6), menyatakan bahwa, membaca seperti halnya menulis melibatkan teks, di mana teks adalah sesuatu tentang dunia; membaca selalu menyertakan keterlibatan masalah dan nilai sosial dunia nyata atau kehidupan. Jadi dalam pelajaran membaca, pendekatan kontekstual dan humanis sangat diperlukan, karena selain untuk mendapatkan pengetahuan, membaca juga berhubungan dengan mencari nilai-nilai untuk kehidupan yang terkandung dalam bacaan. Melalui sebuah bacaan, seseorang juga dapat menginterpretasikan penulis.

Menulis merupakan suatu kegiatan menuangkan ide, pendapat atau gagasan, perasaan atau emosi (senang atau sedih), keinginan atau angan-angan, khayalan, dan lain-lain. Berdasarkan Christie dan Derewianka dalam Emilia, (2010: 11), "Menulis memiliki nilai interaksi dan/atau propaganda, yaitu ditujukan kepada siapa dan mengapa tulisan tersebut dibuat. Jadi dalam sebuah tulisan terdapat satu kesatuan hubungan antara *language*, *register*, dan *genre*". Kesatuan hubungan tersebut dapat diimplementasikan melalui pembelajaran bahasa terintegrasi. Sedangkan untuk menghasilkan tulisan yang memenuhi kriteria propaganda diperlukan sebuah kreativitas. Karena, menulis pada dasarnya adalah menuangkan ide-ide kreatif melalui integrasi antara pengetahuan dan komponen bahasa.

Pembelajaran kreatif berdasarkan Constantino (2011): adalah, "*teaching that allows students to use their imagination, have ideas, generate multiple possible solutions to problems..., They (educators) may also mean practices in which children and young peoples know that they have the capacities to asses and omprove work, sustain effort on a project for a long period of time, exeed what they thought was possible and work well with others to combine ideas and approaches that allow young people to apply their creativity through making choices about what and how they will learn,...*"

Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk menggunakan imajinasi mereka, memiliki ide-ide, melahirkan berbagai pemecahan masalah. Guru melaksanakan tugas dimana anak-anak dan orang muda tahu bahwa mereka memiliki kapasitas untuk mengakses dan meningkatkan kerja dan berusaha menyelesaikan tugas jangka panjang, menemukan apa yang mereka pikirkan mungkin dan bekerja sama dengan orang lain untuk memadukan ide-ide dan pendekatan yang membolehkan orang muda melakukan kreativitas melalui membuat keputusan tentang apa dan bagaimana mereka belajar. Kreativitas dalam belajar berarti memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih, yaitu

memilih untuk mengintegrasikan berbagai pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki dalam rangka mengembangkan diri.

Hubungan kreativitas dan pembelajaran dengan pembelajaran bahasa adalah, bahwa guru hendaknya memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berbahasa mereka dengan secara kreatif dan terintegrasi. Dalam pembelajaran bahasa, belajar siswa tidak diukur dengan target yang tidak ada hubungannya dengan penerapan dalam hidup mereka. Belajar bahasa tidak pula dilakukan terpisah-pisah antara komponen bahasa, namun dilakukan secara menyeluruh sehingga memberi peluang kepada siswa untuk menuangkan imajinasinya melalui keterampilan berbahasa.

Menurut Goodman, Bahasa paling baik dan paling mudah dipelajari secara menyeluruh dan dalam konteks alamiah, kemudian integrasi adalah prinsip kunci untuk perkembangan bahasa dan pembelajaran bahasa; perkembangan bahasa dan isi menjadi sebuah *dual curriculum* (Goodman, dalam Emilia, 2010:38). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran bahasa tidak terbatas hanya pada keperluan bahasa itu saja. Bahasa adalah alat untuk menyampaikan gagasan, alat untuk menyerap dan menyampaikan informasi. Secara luas bahasa adalah alat untuk mengakses pengetahuan dan pengetahuan dapat dijadikan materi bahasa.

Dengan menyadari fungsi-fungsi bahasa, diharapkan pembelajaran bahasa dapat dirancang lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran bahasa yang menarik dan menyenangkan dapat dilaksanakan secara terintegrasi baik integrasi antar keterampilan dan komponen bahasa itu sendiri maupun integrasi dengan pengetahuan lainnya. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan sebuah usaha keluar dari kebiasaan mengajar lama, dan kreatif mengkreasi pembelajaran sesuai dengan tuntutan kekinian. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan mampu memenuhi harapan siswa bisa berbahasa Inggris, baik lisan

maupun tulis yang dapat dibuktikan melalui praktek berbahasa.

Berdasarkan pada latar belakang masalah kesenjangan antara hasil dan harapan belajar siswa serta factor-faktor penyebabnya, dilakukan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan bahan ajar untuk pembelajaran bahasa Inggris kreatif terintegrasi bagi siswa kelas IX SMP semester enam. Adapun tujuan operasional penelitian adalah: (1) mendesain bahan ajar, (2) mendeskripsikan hasil-hasil validasi ahli pembelajaran terhadap isi, media dan desain bahan ajar (3) mendeskripsikan hasil validasi teman sejawat guru dan siswa terhadap kelayakan bahan ajar, dan (4) mendeskripsikan hasil uji efektivitas penerapan.

METODE

Model desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model adaptasi langkah-langkah pengembangan dalam Sugiyono (2008). Terdapat 10 langkah pengembangan dalam Sugiyono, yang diadaptasi dalam penelitian ini adalah langkah 1 sampai 6, dirangkum menjadi 3 langkah pokok, yaitu (1) kajian awal, (2) desain, (3) pengembangan.

Kajian awal terdiri dari: (1) analisis potensi dan masalah, (2) analisis kebutuhan, dan (3) analisis pembelajaran. Desain terdiri dari desain pembelajaran dan desain produk. Desain pembelajaran menghasilkan silabus dan RPP, sedangkan desain pembelajaran menghasilkan isi bahan ajar dan tampilan produk, berupa bahan ajar draft I. Pengembangan terdiri dari: (1) uji ahli pembelajaran terhadap isi, media, dan desain bahan ajar draft I, (2) revisi, menghasilkan bahan ajar draft II, (3) validasi teman sejawat dan siswa terhadap kelayakan bahan ajar draft II, (4) revisi, menghasilkan draft III, (5) uji efektivitas penerapan.

Yang menjadi subjek uji dalam penelitian pengembangan ini adalah: 2 ahli pembelajaran, 3 teman sejawat guru, dan 9 siswa untuk uji validasi kelayakan produk, dan 30 siswa untuk uji efektivitas penerapan produk.

Jenis instrument pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes, terdiri dari: (1) angket untuk penilaian oleh ahli isi, desain, guru dan siswa, berupa angket dengan jawaban tertutup, berisi butir-butir deskripsi komponen penilaian dengan rentang skor "1" hingga "4" untuk tiap-tiap butir penilaian, (2) angket untuk penilaian oleh ahli media berisi butir-butir deskripsi komponen media dengan kualifikasi nilai "sesuai" dan "tidak sesuai" untuk tiap-tiap butir; semua jenis angket dilengkapi dengan lembar komentar, (3) tes pilihan ganda bersyarat, yaitu pilihan ganda dengan deskripsi dan rujukan pada tiap-tiap jawaban yang dipilih dengan desain pretest dan post-test.

Data yang telah terkumpul, kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif, antara lain: (1) analisis data untuk hasil kuesioner dilakukan dengan menghitung persentase hasil, yaitu membandingkan jumlah skor hasil penilaian dengan jumlah skor tertinggi dikali 100%. Hasil perhitungan kemudian dikonversikan dengan tabel kualifikasi untuk mendapatkan kesimpulan tingkat revisi yang diperlukan terhadap draft pengembangan. Analisis terhadap hasil pretest dan post-test dilakukan melalui uji "t", dengan hipotesis alternatif (H_a), terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penerapan bahan ajar yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil-hasil penelitian pada tahap kajian awal menunjukkan bahwa siswa membutuhkan tambahan bahan ajar selain dari yang sudah tersedia. Bahan ajar yang diperlukan adalah bahan ajar yang memenuhi tuntutan kreativitas mereka untuk bisa berbahasa Inggris baik lisan maupun tulis.

Tahap desain menghasilkan Silabus dan RPP untuk pembelajaran bahasa Inggris kelas IX SMP semester enam dan bahan ajar berupa bahan ajar cetak dan CD. Bahan cetak terdiri dari dua buah buku, yaitu buku Unit Lesson dan buku Key and Script. CD terdiri dari CD 1 dan CD 2. CD 1 berisi isi buku 1 dan buku 2,

rekaman suara dan media gerak. CD 2 berisi video kegiatan bercerita.

Hasil-hasil proses pengembangan menunjukkan: (1) Hasil validasi terhadap draft I oleh ahli isi berhubungan dengan tingkat kebenaran dan kesesuaian bahan ajar, memperoleh nilai 94,81%, ahli media terhadap kesesuaian media memperoleh nilai 100% sesuai, dan oleh ahli desain terhadap sistematika penulisan bahan ajar memperoleh nilai 91%.

Hasil-hasil tersebut dikonversikan dengan tabel konversi kualifikasi, berkualifikasi hampir sempurna dengan deskripsi kualifikasi perlu perbaikan sangat ringan. Berdasarkan saran komentar dan saran dari masing-masing ahli, dilakukan revisi, menghasilkan bahan ajar draft II.

Uji validasi terhadap draft II dilakukan oleh 3 orang guru dan 9 siswa. Masing-masing guru melakukan penilaian terhadap 93 butir deskripsi komponen penilaian berhubungan dengan kelayakan implementasi bahan ajar. Hasil penilaian kumulatif yang diperoleh adalah 97,13%, berkualifikasi hampir sempurna dengan deskripsi kualifikasi perlu perbaikan sangat ringan. Masing-masing siswa melakukan penilaian terhadap 24 butir deskripsi komponen penilaian berkaitan dengan keserasian dan kejelasan petunjuk atau instruksi aktivitas belajar, media dan materi belajar. Hasil yang diperoleh adalah 90,16%, berada pada kualifikasi hampir sempurna dengan deskripsi kualifikasi perlu perbaikan sangat ringan. Berdasarkan hasil penilaian keduanya, dilakukan revisi terhadap bahan ajar draft II, menghasilkan bahan ajar draft III.

Selanjutnya, dilakukan uji efektivitas penerapan terhadap 1 kompetensi dasar dalam I RPP, dengan desain uji pretest dan post-test. Yang menjadi subjek uji dalam hal ini adalah 30 siswa kelas IX H SMP Negeri 1 Manggis. Hasil-hasil yang diperoleh adalah: (1) rerata pretest 46,50, (2) rerata post-test 80,03, (3) selisih rerata 37,53, dan (4) persentase peningkatannya adalah 81 %.

Hasil uji "t" terhadap hasil pre-test dan post test adalah: (1) nilai t hitung (t_i) adalah 31,02 (2) , nilai t tabel (t_t) pada df

29 signifikansi 5% adalah 2,04 dan signifikansi 1% adalah 2,74, (3) perbandingannya adalah $2,04 < 31,02 > 2,74$, dibaca, "nilai t hitung lebih tinggi daripada nilai t tabel", sehingga hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yaitu terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penerapan bahan ajar hasil pengembangan.

Uji efektivitas dilakukan melalui penerapan proses pembelajaran kreatif terintegrasi untuk satu kompetensi dasar (KD) dalam satu RPP terhadap keterampilan membaca melalui teknik pengumpulan informasi 1-4-2-1. Teknik 1-4-2-1 adalah sebuah teknik pembelajaran yang memberikan pengalaman interaksi berbagai arah kepada siswa. Teknik pengumpulan informasi (tpi) 1-4-2-1 terdiri dari: (1) tpi 1, adalah aktivitas individual klasikal berpanduan guru, siswa diberi bacaan dan pertanyaan untuk dijawab secara individual kemudian dibahas secara klasikal, (2) tpi 4, aktivitas kelompok 4, yaitu tiap-tiap 4 siswa mendapat teks yang berbeda dengan pertanyaan yang sejenis, kemudian tiap-tiap siswa yang mendapat teks yang sama membentuk kelompok 4 untuk membahas teks yang sama, (3) tpi 2, aktivitas berpasangan, tiap-tiap siswa mencari pasangan teman yang memiliki teks berbeda untuk meminta jawaban pertanyaan dari masing-masing teks, dilakukan secara acak, hingga terkumpul semua jawaban pertanyaan dari keempat teks, (4) tpi 1, aktivitas individual mandiri, tiap-tiap siswa dibagikan lagi tiga sisa teks yang belum dimiliki, sehingga semua siswa memiliki masing-masing 4 teks yang berbeda, kemudian mereka mencocokkan jawaban yang sudah diperoleh dari temannya dengan masing-masing teks; pada tahap ini siswa menulis rujukan paragraph sebagai pembenar jawaban yang diperoleh.

Melalui teknik pengumpulan informasi 1-4-2-1, siswa difasilitasi untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis, dimana, siswa diberi pengalaman membaca dengan berbagai cara, yaitu: (1) melakukan kegiatan membaca terlebih dahulu kemudian menjawab pertanyaan,

(2) menjawab pertanyaan sambil membaca, (3) mendapatkan jawaban terlebih dahulu kemudian mencocokkan dengan bacaan, (4) merangkai jawaban dalam bentuk kalimat, (5) menemukan dan mengungkap rujukan dan alasan jawaban. Aktivitas membaca ini sejalan dengan pemikiran Fiore (dalam Emilia, 2010:6) yang menyatakan bahwa, membaca adalah alat untuk mencapai kesadaran kritis, sebuah pemahaman tentang tekanan atau desakan dan ideologi yang menandai hidup seseorang. Jadi kegiatan membaca selain untuk membaca teks, juga membaca kehidupan. Membaca kehidupan yang dilakukan melalui aktivitas ini adalah siswa berinteraksi dengan teks dan isinya, dengan siswa, baik dalam kelompok dan berpasangan, guru dan kelas. Hal tersebut berimplikasi pada bagaimana siswa memahami situasi lingkungannya, untuk kemudian terbiasa memahami lingkungan yang lebih luas.

Kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan dalam teknik pembelajaran ini dilakukan melalui memberikan jenis-jenis pertanyaan untuk mengungkap informasi, baik yang tersurat maupun tersirat, rinci dan umum. Membaca dengan cara demikian, merujuk pada pendapat Giroux (dalam Emilia 2010:6), yaitu, "Melalui sebuah teks bacaan, siswa seharusnya dianjurkan untuk membaca dunia, membaca teks yang terfokus pada bagaimana kemungkinan response audience yang berbeda, dengan demikian mempertegas kemungkinan membaca *beyond the text, between the text* dan *outside the text*".

Integrasi yang ditunjukkan melalui kegiatan menjawab pertanyaan dengan deskripsi dan rujukan jawaban adalah: (1) keterampilan menulis, yaitu kemampuan siswa untuk menuangkan ide dengan cara merumuskan jawaban dalam bentuk kalimat sempurna secara tertulis, (2) penggunaan tata bahasa, yaitu merumuskan kalimat jawaban berdasarkan pertanyaan sesuai dengan kaedah bahasa yang benar, dan (3) mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman dalam menyampaikan alasan dan rujukan secara lisan maupun tulisan. Menemukan alasan

jawaban dan meramunya dalam sebuah kalimat dilakukan untuk mengasah kemampuan berargumentasi. Latihan menemukan alasan melalui kegiatan membaca juga sebagai dasar keberanian berbicara. Jadi, alur pembelajaran melalui aktivitas membaca ini mengarah pada integrasi keterampilan membaca dan menulis kedalam keterampilan berbicara.

Pada akhir kegiatan membaca, siswa mendapatkan koleksi hasil membaca yang secara keseluruhan merupakan draft teks naratif. Draft tersebut dapat dijadikan panduan bagi siswa untuk mengembangkan teks. Kegiatan lanjutan dari membaca ini adalah menulis. Dasar pemikiran dari aktivitas membaca sebagai dasar untuk menemukan format sebuah tulisan dalam bacaan adalah model pedagogy genre Rothery (dalam Emilia 2010: 59-60) yaitu *building knowledge of the field (negotiating field)*, membangun latar belakang pengetahuan berdasarkan perspektif berpikir kritis dan *modelling (deconstruction)*, yaitu fase kritis kritik literatur siswa, melibatkan analisa dan diskusi tentang bagaimana dan mengapa contoh genre tertentu disusun untuk membentuk arti. *Deconstruction* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganalisa tampilan sebuah teks.

Penerapan teknik 1-4-2-1 juga berdasarkan pada teori psikologi belajar behaviorist, kognitif, konstruktivist dan teori belajar sosial, yaitu: (1) Siswa menjawab pertanyaan yang sama untuk bacaan yang berbeda, siswa belajar dari kebiasaan yang diulang-ulang, (2) kognitif, melalui kegiatan menemukan informasi, meramu jawaban, menemukan dan meramu alasan serta rujukan, siswa mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif, (3) konstruktivist, siswa mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman membaca diintegrasikan dengan keterampilan menulis dan penggunaan tata bahasa yang benar, (4) teori belajar sosial, siswa belajar melalui kegiatan individual, kelompok dan berpasangan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Smaldino, dkk (2008: 11), yang menyatakan bahwa kita mesti menggunakan pendekatan pem-

belajaran sesuai dengan situasi menghendaki. Dalam proses belajar, kita tidak bisa hanya terpaku pada satu teori belajar, namun hendaknya menyesuaikan teori dengan situasi pembelajaran.

Penerapan pembelajaran 1 KD dalam 1 RPP untuk uji lapangan baru merepresentasikan sebagian dari keseluruhan bahan ajar yang dikembangkan. Walaupun alur pembelajaran pada tiap-tiap RPP kurang lebih memiliki alur seperti pada RPP yang sudah diterapkan untuk uji efektivitas, namun penerapan satu RPP untuk uji lapangan tersebut baru merupakan bukti kecil yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian, diharapkan penerapan tiap-tiap RPP juga mampu meningkatkan pencapaian siswa per kompetensi dasar. Jadi, penerapan keseluruhan bahan ajar diharapkan mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam satu semester.

Berdasarkan hasil-hasil uji pada tiap-tiap draft pengembangan dan hasil uji lapangan, telah dilakukan revisi sesuai dengan kualifikasi hasil penilaian dan komentar serta saran oleh masing-masing subjek uji. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap uji lapangan telah dilakukan refleksi terhadap kemungkinan perubahan alokasi waktu dan penyederhanaan teks sesuai dengan kemampuan siswa. Refleksi terhadap penerapan pembelajaran menghasilkan penyempurnaan RPP termasuk desain evaluasi. Revisi menyeluruh terhadap draft pengembangan menghasilkan bahan ajar yang dapat dikatakan layak untuk diproduksi dan diterapkan.

Bahan ajar hasil pengembangan diberi judul bahan ajar untuk pembelajaran bahasa Inggris kreatif terintegrasi, terdiri dari 2 buah buku cetak dan 2 keping CD. CD sebagai pendamping bahan ajar cetak, di mana keduanya, bahan ajar cetak dan CD dapat digunakan saling mendukung maupun tersendiri, sesuai dengan ketersediaan fasilitas pendukung, seperti komputer.

Penting untuk mempertimbangkan ketersediaan dan optimalisasi sarana dan prasarana dalam pembelajaran, mengacu pada pendapat Constantino (2011), yang mengidentifikasi bahwa terdapat dua

komponen penting dalam kreativitas dan pembelajaran kreatif (2 *key drivers*), yaitu alat-alat yang diperlukan untuk meningkatkan pencapaian belajar dan tuntunan kreativitas (pengetahuan). Dalam hal ini, guru sebagai pengendali pembelajaran hendaknya memperhatikan keragaman anak didik dalam penerapan alat atau sarana dalam belajar, karena, seperti yang dinyatakan dalam Uno dan Kuadrat (2009: 26), bahwa dalam pembelajaran, guru berinteraksi dengan peserta didik yang mempunyai potensi beragam, maka, pembelajaran hendaknya lebih diarahkan pada proses belajar kreatif dengan menggunakan proses berpikir divergen, maupun proses berpikir konvergen.

Bahan ajar cetak hasil pengembangan terdiri dari Buku *Unit Lesson* dan Buku *Key & Script*. *Unit Lesson* berisi alur pembelajaran, materi, rancangan aktivitas belajar dan evaluasi, sedangkan *Key & Skript* berisi kunci jawaban atau penyelesaian dan skrip untuk kegiatan mendengarkan. Skrip mendengarkan diperlukan oleh guru maupun siswa apabila sarana komputer untuk memperdengarkan suara rekaman tidak tersedia, jadi, buku cetak digunakan tanpa CD, yaitu, guru dapat membacakan untuk siswa atau siswa dapat membacakan untuk siswa lainnya. Kondisi belajar seperti itu memungkinkan terjadi, seperti dinyatakan oleh Lu, Hou, dan Huang, (2010), bahwa pembelajaran kelas bahasa hendaknya menyediakan berbagai kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi menggunakan bahasa yang dipelajari, mengingat siswa belajar melalui interaksi atau hubungan.

Bahan ajar digital CD terdiri dari 2 keping CD, yaitu, CD1 berisi file *Unit lesson*, *Key & Script*, media bergerak dan rekaman suara untuk kegiatan mendengarkan, CD 2 berisi video kegiatan bercerita (story-telling). CD1 dapat digunakan tanpa bahan cetak untuk pembelajaran berbantuan komputer, di mana, pada halaman-halaman file unit lesson dilengkapi dengan link yang dapat menghubungkan rancangan aktivitas belajar dengan *key & script*, media gerak, dan rekaman suara. Sedangkan CD 2, karena terpisah,

harus ditayangkan ter-sendiri. Namun, bagaimanapun tersedianya sarana dalam penerapan berbantuan komputer, keterlibatan guru dalam pengelolaan selalu diperlukan. Seperti yang dinyatakan dalam Andoh (2012), yaitu, bahwa dua elemen penting pembelajaran, isi (content) dan paedagogi harus sejalan ketika teknologi digunakan dalam pelajaran.

Ditentukannya bahan ajar dalam bentuk cetak dan digital CD bertujuan untuk mengantisipasi kemungkinan ketersediaan atau ketidakterediaan serta kesiapan siswa memanfaatkan fasilitas komputer. Naba'h, (2012), dalam sebuah penelitian yang berjudul, "*The impact of computer grammar teaching on EFL pupil's performance in Jordan*", menandakan tentang pentingnya penggunaan komputer dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena dengan fasilitas komputer, siswa dilibatkan secara maksimal sebagai pelaku belajar, dan dapat menentukan kegiatan belajarnya sendiri setiap saat tanpa harus menunggu jadwal. Namun demikian, faktor kognitif siswa juga mempengaruhi hasil belajar bahasa mereka disamping penggunaan media. Jadi efektivitas penggunaan pembelajaran berbantuan komputer tergantung kepada selain ketersediaan alat, juga kesiapan dan kemampuan siswa.

Masalah utama penerapan bahan ajar berbantuan komputer adalah ketersediaan dan/atau kesiapgunaan dari alat itu sendiri dan juga keterampilan guru dalam menggunakan sarana komputer. Berdasarkan pengalaman di lapangan, khusus untuk di SMP Negeri 1 Manggis, bahan cetak masih merupakan bahan utama yang mendominasi pembelajaran, belum tergeserkan oleh komputer. Kondisi tersebut didukung oleh Sanaky (2011) yang berpendapat bahwa, media cetak masih paling banyak digunakan. Penggunaan media cetak dapat dikombinasikan dengan jenis media lainnya. Pada umumnya, jenis media ini digunakan sebagai informasi utama atau bahkan suplemen informasi terhadap penggunaan media lain.

Keunggulan bahan cetak dibandingkan digital adalah, mudah dibawa

kemana-mana karena ringan, bisa dicoret, tidak tergantung pada ketersediaan listrik, dll. Keunggulan bahan digital disbandingkan cetak masih terasa dibawah keunggulan bahan cetak, karena sebagian besar guru, terutama pada SMP Negeri 1 Manggis, masih belum mahir menggunakan komputer, diperkuat juga oleh ketidak-tersediaan fasilitas belajar berbasis komputer di kelas atau di suatu ruangan yang memadai. Walau demikian, bahan dalam bentuk CD tetap dibuat dengan tidak mengenyampingkan keunggulan pembelajaran berbantuan komputer. Karena, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ferarri, Cachia, dan Punie, (2010), dalam sebuah artikel yang berjudul, "*ICT as a driver for creative learning and Innovative teaching*", didapatkan sebuah kesimpulan bahwa pendukung kemampuan untuk berubah (*enablers for change*) adalah teknologi, budaya, dan pedagogi, sedangkan guru adalah figur utama dalam mengimplementasikan perubahan, namun mereka perlu dukungan untuk mengerti dan menerima kreativitas dalam praktek.

PENUTUP

Untuk memperkaya siswa dengan sumber atau bahan belajar yang memenuhi tuntutan pembelajaran kreatif dan terintegrasi, penulis mengembangkan **bahan ajar untuk pembelajaran bahasa Inggris kreatif dan terintegrasi bagi siswa kelas IX semester enam**, dengan sasaran pengguna siswa kelas IX SMP Negeri 1 Manggis. Kelayakan dari bahan ajar yang dikembangkan diuji melalui tahapan uji ahli isi, media dan desain pembelajaran, uji teman sejawat, uji siswa, dan uji efektivitas penerapan. Uji penerapan dilakukan dengan desain uji pretest dan pos-test untuk satu kompetensi dasar.

Hasil-hasil uji menunjukkan kualifikasi sangat tinggi bahwa draft pengembangan bahan ajar memenuhi standar kelayakan untuk diproduksi dan diterapkan.

Hasil akhir dari pengembangan berupa produk bahan ajar cetak dan CD sebagai pendamping. Bahan ajar cetak

dapat digunakan tanpa CD maupun dengan CD, tergantung situasi yang memungkinkan. Begitupula dengan CD, dapat digunakan sebagai pendamping bahan ajar cetak dan dapat pula digunakan tersendiri.

Pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran bahasa Inggris kreatif dan terintegrasi adalah sebuah usaha untuk memfasilitasi belajar siswa, keluar dari pola pikir lama menuju pola pikir baru, bahwa belajar itu adalah usaha sendiri, bukan diusahakan oleh orang lain. Dengan harapan, bahwa target utama belajar, bagi mereka, bukan hasil belajar berupa angka semata, melainkan keberanian untuk menunjukkan kemampuan melalui tindakan nyata sesuai dengan keterampilan dan pengetahuan yang dikuasai.

Bermula dari simpulan awal, bahwa potensi siswa dan lingkungan sebagai sumber belajar belum dioptimalkan, menghasilkan simpulan lanjutan, bahwa **bahan ajar untuk pembelajaran bahasa Inggris kreatif dan terintegrasi** yang dikembangkan mampu mengoptimalkan potensi siswa dan lingkungan, yaitu hasil belajar siswa meningkat melalui penerapan bahan ajar yang disusun dengan memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada disekitar dan dekat dengan kehidupan siswa. Pemanfaatan sumber-sumber dilakukan baik itu berupa karya inovasi dari karya yang sudah ada sebelumnya, hasil kreasi baik oleh guru maupun siswa, dan hasil-hasil adaptasi dan adopsi dari sumber-sumber yang relevan.

Walaupun demikian, pembuktian dari kebenaran simpulan tersebut baru dilakukan melalui uji lapangan dalam kelompok terbatas terhadap satu kompetensi dasar (KD). Kompetensi dasar yang diujikan adalah keterampilan membaca yang diintegrasikan dengan menulis dan tata bahasa penggunaan kalimat bentuk lampau (past-tense). Sudah tentu masih perlu dilakukan uji-uji yang lebih lanjut dan

lebih luas untuk membuktikan tingkat kelayakan bahan ajar yang lebih tinggi dan untuk revisi berkelanjutan sehingga menghasilkan produk bahan ajar yang betul-betul valid dan layak untuk diterapkan bagi penggunaan lebih luas.

Produk bahan ajar yang terdiri dari buku cetak dan CD didesain untuk pembelajaran di kelas yang dipandu oleh guru, namun dapat pula digunakan secara mandiri oleh siswa, dengan tidak menutup kemungkinan, harus melibatkan peran orang lain (teman maupun guru).

Bahan ajar hasil pengembangan ini sebaiknya digunakan secara terpadu antara cetak dan digital, yaitu, bahan cetak sebagai panduan aktivitas dan sumber materi, sedangkan CD untuk mengakses kunci, penjelasan materi dan suara rekaman. Namun, bila memungkinkan, bahan ajar hasil pengembangan ini juga dapat diterapkan melalui digital tanpa bahan cetak, menjadi integrasi pelajaran bahasa kedalam pelajaran teknologi komputer.

Dalam penerapannya, bahan ajar hasil pengembangan belum tentu sesuai untuk semua jenis kelompok belajar, maka perlu dilakukan penyesuaian dengan situasi dan kondisi yang menghendaki. Gursoy, (2011) menyatakan, bahwa guru bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau bahasa kedua (EF/SL) harus mengerti perbedaan usia dan faktor konteks terhadap hasil belajar, bahwa belajar bahasa tidak terbatas pada ESL konteks, dan bukan hanya usia, tetapi juga faktor-faktor lain, seperti konteks belajar, mempengaruhi keberhasilan. Bahan ajar hasil pengembangan ini belum tentu tepat digunakan untuk siswa yang levelnya sama. Maka, disamping sebagai bahan dan sumber belajar, bahan ajar hasil pengembangan juga sebagai bahan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Amri, S. & Ahmadi, I. K. 2011. *Proses pembelajaran kreatif dan inovatif*

- dalam kelas: *Metode, landasan teoretis praktis dan penerapannya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Andoh, C. B. (2012). Factors influencing teachers' adoption and integration of information and communication technology into teaching: *A review of the literature, IJEDICT*, 8 (1): 136 – 155. Diakses tanggal 1 Nopember 2012.
- Ariani, N. & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran multimedia di sekolah: Pedoman pembelajaran inspiratif, konstruktif, dan prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Depdiknas. 2003. Kurikulum 2004: *Standar kompetensi, Mata pelajaran bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Buku saku kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) sekolah menengah pertama*. Jakarta: Dirjenmanpendasmen.
- Depdiknas. 2007. Model silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran: Mata pelajaran bahasa Inggris. Jakarta: BSNP.
- Emilia, E. (2010). *Teaching writing: Developing critical learners*. Bandung: Rizqi Press.
- Ferrari, A., Cachia, R., & Punie, Y. 2010. ICT as a driver for creative learning and innovative teaching (*Institute for Prospective Technological Studies, Directorate-General Joint Research Center*), *IJEDICT*, 23:345-364. Diakses tanggal 2 Nopember 2012.
- Gardner, H. 1993. *Multiple intelligences: The theory in practice*. Collins Publishers.
- Johnson, E. B. 2002. Contextual teaching and learning: What it is and Why it's here to stay, dalam Alwasillah, A. C. (2011). *Contextual teaching and learning: Menjadikan kegiatan belajar-bengajar mengasyikan dan bermakna: Sebuah pengantar*. Bandung: Kaifa.
- Kemendiknas. 2007. Permendiknas No.41 Tahun 2007: Tentang standar proses. Jakarta: Menpennas.
- Leonard, V. 2011. How to teach someone to speak English, *eHow Contributor*. Wikipedia. Diakses tanggal 18 Desember 2011.
- Lu, Z. Hou, L. dan Huang, X. 2010. A research on a student-centre teaching model in an ICT-based English audio-video speaking class1, *IJEDICT* 6 (3): 101-123. *Beijing University of Posts and Telecommunications, P. R. C*. Diakses tanggal 23 Januari 2012.
- Majid, A. 2009. Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Naba'h, A. M. A. 2012. The impact of computer grammar teaching on EFL pupil's performance in Jordan. *IJEDICT*, 8 (1): 71-79. Diakses tanggal 29 oktober 2012
- Richard, J. C., & Renandya, W. A. 2002. *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*. Cambridge University Press.
- Sanaky, H. 2011. *Media pembelajaran: Buku pegangan wajib guru dan dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. 2008. *Instructional technology and media for learning*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.

Sudijono, A. 2010. Pengantar statistic pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Thomson, P. & Green, S. J. 2011. Researching creative learning: *Methods and issues*, dalam Constantino, T. (Ed). *Researching creative learning: A review essay*. *International Journal of Education & Arts*, 12 (Review7). <http://www.ijea.org/v12r7/>. Diakses tanggal 5 Nopember 2012